

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sekarang ini, Industri kreatif desain sudah melebarkan sayapnya tidak hanya pada ilustrasi, komik, dan desain. Industri kreatif desain sudah banyak berkolaborasi dengan industri kreatif lainnya seperti industri kreatif hiburan dan teknologi. Salah satu contoh dari hasil kolaborasi ini adalah *game* dan animasi. Penulis banyak menemukan komik-komik yang diadaptasi ke dalam animasi, film, atau *game* dan begitu pun sebaliknya. Dengan adanya kolaborasi ini, masing-masing dapat melebarkan pasarnya ke bidang yang dikolaborasikan. Penulis mengambil salah satu karya Masashi Kishimoto yakni Naruto, yang awalnya merupakan sebuah komik yang sukses di pasarnya dan kemudian melebarkan sayapnya ke pasar animasi sampai *game*. Dengan melebarkan sayap ke bidang industri kreatif yang lain, Naruto tidak hanya dapat meraih keuntungan dan popularitas di kalangan penggemar komik, melainkan juga penggemar animasi dan *game*.

Untuk mendalami proses bagaimana sebuah karya melebarkan pasarnya ke pasar yang lain, penulis melakukan praktik kerja magang pada perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif komik dan *game*. Pelaksanaan magang penulis lakukan setelah selesai membuat skripsi sehingga penulis dapat benar-benar berkonsentrasi melakukan praktik magang tanpa perlu mengkhawatirkan skripsi atau karya tugas akhir. Selain itu, melakukan praktik magang di semester akhir juga memungkinkan penulis untuk langsung bekerja di tempat magang atau mencari kerja di tempat lain selagi menunggu yudisium dan wisuda. Sebelumnya, penulis mengirim lamaran magang ke dua perusahaan, yakni PT. Global Digital Artha dan IOTA Studio yang sekarang sudah berganti nama menjadi AyooKreasi. Kedua perusahaan sama-sama menghubungi penulis untuk melakukan wawancara, namun karena salah satu perusahaan menghubungi penulis terlebih dahulu, akhirnya penulis hanya menghadiri 1 panggilan wawancara dan diterima di sana.

Tempat penulis melakukan praktik kerja magang yakni pada PT. Global Digital Artha yang telah membuat *mobile game* berjudul “Kode Keras Cowok dari Cewek” yang dirilis pada September 2018 dan sedang melebarkan pasarnya ke pasar komik. PT. Global Digital Artha masih tergolong perusahaan media digital yang tidak terlalu besar karena jumlah karyawannya masih sedikit. Penulis merasa perusahaan ini cocok untuk penulis sebagai permulaan untuk mengenal dunia kerja dan industri.

Penulis melakukan praktik magang ini untuk mencari pengalaman dan melakukan praktik langsung di industri kreatif. Penulis juga menganggap proses magang ini sebagai bagian dari proses belajar di luar kampus dan sebagai proses pengenalan terhadap lingkungan kerja.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis melakukan praktik kerja magang ini adalah :

1. Sebagai proses pengenalan terhadap dunia industri dan lingkungan kerja yang akan dihadapi di masa mendatang.
2. Sebagai realisasi atas ilmu dan teori yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan.
3. Untuk mengasah dan mengukur kemampuan ilustrasi, *problem solving*, dan *team work* penulis.
4. Untuk melatih kemandirian dan kedewasaan penulis dalam menghadapi atasan, klien, dan rekan kerja yang lain.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Setelah selesai melakukan sidang skripsi dan tugas akhir, penulis kemudian langsung menyusun portofolio dan membuat CV untuk dikirimkan ke calon perusahaan tempat magang. Dari dua perusahaan, penulis kemudian memutuskan untuk melakukan wawancara di PT. Global Digital Artha dan melamar sebagai ilustrator. Karena penulis melakukan wawancara terlebih dahulu sebelum mengajukan KM1, maka penulis melakukan kerja magang dengan KM1 dan surat pernyataan penerimaan magang menyusul.

Kerja magang disepakati dilakukan mulai dari tanggal 4 Januari sampai dengan 4 April, dengan jam kerja mulai dari jam 8.30 pagi sampai dengan jam 18.00 sore. Dalam melakukan kerja magang, penulis harus membawa peralatan sendiri seperti *pen tablet* dan laptop juga meng-*install* aplikasi Clip Studio Paint karena aplikasi itu digunakan oleh perusahaan dalam pembuatan komik maupun ilustrasi. Penulis juga mendapatkan meja kerja atau *workspace* pribadi di kantor untuk bekerja. Dalam satu ruangan terdapat 7 orang karyawan termasuk penulis. Semua proses kerja dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan. Semua karyawan bekerja dengan menjaga jarak dan membatasi interaksi antar satu sama lain. Dalam pelaksanaannya, semua karyawan berkoordinasi dengan direktur dan karyawan lainnya menggunakan aplikasi skype. Pekerjaan dan *file* diberikan dan dikirimkan kembali lewat skype sehingga meminimalisir kontak dengan orang lain. Direktur memberikan 1 jam waktu istirahat dan makan siang kepada karyawannya yang dapat dipergunakan oleh karyawan dengan bebas.

Dalam berkoordinasi menggunakan skype, direktur membuat *group chat* skype berisikan para ilustrator dan direktur itu sendiri. Hal ini agar semua ilustrator dapat bertukar *file* dan informasi dengan mudah dengan sepengetahuan direktur. Dalam perusahaan ini, penulis tidak memiliki atasan atau *senior* yang bisa mengajari atau ditanyai selain direktur itu sendiri. Dalam bekerja, penulis mendapat tugas yang berkaitan dengan ilustrasi. Untuk tugas *lineart*, *coloring* dan finalisasi komik, penulis harus mengirimkan *file .jpeg* komik yang sudah selesai ke *group* skype untuk di-*review* oleh salah seorang rekan kerja yang sudah bekerja cukup lama. Penulis kemudian akan mendapatkan *notes* koreksi untuk merevisi komik tersebut dan mengirimkannya kembali ke *group*. Namun sekitar akhir bulan januari, rekan kerja tersebut sudah berhenti bekerja sehingga tidak ada orang yang memberikan *notes* revisi kepada penulis. Oleh karena itu, penulis harus mulai belajar peka terhadap elemen-elemen yang dapat membuat komik menjadi terlihat lebih menarik dan hidup.

Setelah beberapa halaman komik selesai dikerjakan dan diberi teks bahasa indonesia, penulis kemudian harus mengirimkan *file* Clip Studio Paint ke rekan kerja lain untuk di ubah teksnya ke dalam bahasa inggris. Selama 3 minggu pertama bekerja di PT. Global Digital Artha, penulis bekerja *on-site* di kantor dari jam 8.30

sampai 18.00. namun dikarenakan adanya PPKM (Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dari pemerintah untuk mengurangi resiko COVID-19, penulis meminta izin pada direktur untuk dapat bekerja secara WFH di rumah. Terhitung dari tanggal 27 Januari sampai dengan magang selesai, penulis akan bekerja secara WFH dari jam 8.30 sampai dengan jam 18.00 dengan memberikan laporan kerja kepada direktur setiap harinya.

Mendekati selesainya periode magang, penulis mulai menulis laporan serta mengurus berkas-berkas seperti surat pertanyaan selesai magang 320 jam, kartu magang, kartu kehadiran magang, realisasi kerja magang per minggu, dan lain-lain. Setelah itu penulis memohon bimbingan magang kepada dosen pembimbing magang.